
Classes e Objetos

Grupo 1

Isabella
garcia

Arthur
Batista

Ivan
aquino

Cauhê
Sanches

CLASSES

As classes serve para organizar o código usando a Programação Orientada a Objetos.

Classes são modelos que definem as características (atributos) e ações (métodos) dos objetos.

Elas permitem criar vários objetos com base em um mesmo modelo.

Facilitam a reutilização e manutenção do código.

Também possibilitam recursos como herança e encapsulamento.

OBJETOS

objetos serve para criar programas baseados em objetos, que possuem atributos e métodos.

Ela facilita a organização, reutilização e manutenção do código.

Utiliza conceitos como encapsulamento, herança e polimorfismo.

Ajuda a representar elementos do mundo real de forma mais clara.



referências



Exemplo de Classe e Objeto

código





OBRIGADO

